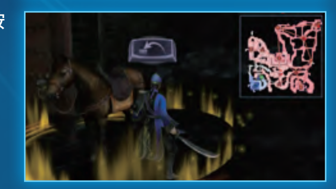
關於按鍵圖示

有時畫面會出現如右圖般的按鍵圖示。按鍵圖示顯示所配置的各操作的按鍵。

無雙亂舞 1
於地面按下
流煌陣
空中無雙亂舞
於空中按下
天武霸陣
無雙亂舞 2
按住，再按下
天煌翔霸陣

於戰鬥中出現按鍵圖示的話，按下相應的按鍵可以乘馬、下馬，或攀爬梯子。



按鍵圖示一覽

※各鍵之對應內容可以由「設定」的「控制器設定」—「按鍵設定」進行變更。

左移動 【 A 】	移動鏡頭左 【 F 】
右移動 【 D 】	移動鏡頭右 【 H 】
前移動 【 W 】	移動鏡頭上 【 T 】
後移動 【 S 】	移動鏡頭下 【 G 】
普通攻擊 【 J 】	顯示情報畫面 【 F 1 】
蓄力攻擊 【 I 】	秘計／指示全軍切換 【 Y 】
無雙亂舞 【 L 】	覺醒 【 R 】
跳躍 【 M 】	指示全軍（委任） 【 1 】
防禦架式／橫向移動 左【 Shift 】	指示全軍（護衛） 【 3 】
召喚馬匹 【 / 】	指示全軍（進軍） 【 2 】
易武攻擊 【 O 】	指示全軍（防禦） 【 Q 】
切換地圖 【 . 】	

Contents

Produced by OMEGA-Force

※本手冊所刊載之畫面圖像為開發中的畫面圖像。
※遊戲內容之細節或有變更之可能。敬請理解。



關於授權認證

如欲遊玩本產品，必須使用Steam進行認證。
Steam為Valve Corporation所提供的PC遊戲用平台。可免費安裝。

◆遊戲啟動時的認證

啟動遊戲時，請登入Steam進行授權認證。
※登入Steam必須與網路連線。

開始遊戲的方法 PLAY THE GAME

啟動

從Windows來啟動遊戲。無需光碟啟動。

1 雙點安裝時所生成的捷徑後顯示啟動畫面。

※置入本產品的光碟後，於出現的畫面中點選「遊玩真・三國無雙７Empires」也能夠啟動。

2 出現Steam的登入畫面。登入的話即可啟動遊戲。

主選單

選擇遊戲模式。

※爭霸模式與自由模式可以於連線或離線狀態進行2人雙打 P.11。



爭霸模式 P.14	選擇武將和年代，以統一全境為目標。
自由模式	自由選擇武將與戰場進行遊戲。
編輯模式 P.38	製作、編輯原創的新武將、軍團、軍旗、軍馬、士兵、爭霸模式的劇本。
結束遊戲	結束遊戲返回Windows。
鑑賞室	鑑賞武將的造型或動畫等。隨著遊戲的進行，可鑑賞的內容也會為之增加。如果清除爭霸模式，可以看出在清除時創建原有年表。
事典	可觀看「三國志」的故事展開，以及武將、會戰、用語等說明及年表。
設定 P.4	設定遊戲環境。

保存、載入

保存

於爭霸模式，可以在軍略畫面的情報選單 P.25 的「系統」進行儲存。於「設定」P.4 可以儲存系統資料。

快速保存

於軍略畫面按下【Delete】按鍵的話，可以製作專用的保存資料，快速進行儲存。之後將會覆蓋該資料。

戰鬥中的中途保存

戰鬥中，可以由情報畫面 P.27 之「系統」—「中途保存」進行保存。

載入

如欲再度繼續爭霸模式，請由主選單的「爭霸模式」選擇「接續上次進度」後，選取所欲載入的保存資料。選擇「爭霸模式」—「快速載入」的話，將載入所快速保存的資料。遊戲時由情報選單的「系統」可以隨時載入。

設定

由主選單當中選擇「設定」的話，可以設定遊戲環境。選擇「套用設定」的話可變更設定。

顯示設定	地圖顯示	【半自動／自動／手動】切換戰況變化時的地圖顯示方式。 半自動：自動切換為全體地圖。 自動：於切換為全體地圖後，返回至原來的地圖。 手動：不進行切換。
	頭上顯示	【有／無／僅武將】切換是否顯示敵人頭頂之體力量表。
	字幕	【有／無】事件（影片）時字幕之有無。
	顯示敵將方向	【有／無】切換是否顯示指示敵將所在方向之標記。
	亮度	設定畫面的亮度。（僅限〔圖像設定〕－〔全螢幕〕〔ON〕時）。
操作設定	操作輔助	【有／無】切換是否使用可以依據狀況而施展出合適攻擊之操作輔助。
	鏡頭操作上下	【通常／反轉】切換上下移動鏡頭的操作方法。
	鏡頭操作左右	【通常／反轉】切換左右移動鏡頭的操作方法。
	面向操作	【通常／自動】於防禦（後視角移動）時，切換鏡頭是否自動面向敵武將。
	震動機能	【有／無】手把的震動功能的有無。
	旋風連擊	【隨意發動／自動發動】切換是否自動發動旋風連擊。
	按鍵設定	設定鍵盤、手把按鍵之功能分配。
音效設定	BGM音量	設定BGM的音量。
	音效音量	設定音效之音量。
	語音音量	設定台詞等之語音音量。
	音源測試	播放遊戲中之BGM。
接受來訪武將	接受來訪武將	【有／無】於進行爭霸模式時，是否讓由網路自動下載的自創武將登場。
	接受來訪軍團	【有／無】於進行爭霸模式時，是否讓由網路自動下載的軍團登場。
保存／載入	進行系統資料的保存、載入。	
特典點數	於遊戲中取得特典點數獲武器與裝備道具。	

圖像設定	顯示全螢幕	【ON／OFF】將畫面切換為全畫面顯示或視窗顯示。	
	畫面解析度	【視窗模式解像度／全螢幕解像度】設定遊戲視窗的解像度。 ※解析度之上限依據螢幕顯示器及顯示卡之性能而定。	
	紋理過濾器	【高／中／低】就擴大／縮小顯示時的畫面處理相關進行設定。 ※隨著所使用的系統配備，有時處理的負擔會因而加重。	
	垂直同步	【0／1／2】設定畫面更新時機。 ※設為「0」的話，以相應狀況之次數進行更新。設為「1」的話1秒60次，「2」的話1秒30次進行更新。依據使用系統配備之不同，設為「0」時或有可能發生描繪不穩的現象。	
	動畫播放	【高／中／OFF】設定動畫的品質。	
	詳細設定	品質設定	【高／中／低／自訂】畫面的品質。 ※選擇「高」、「中」、「低」其中任一項的話，可以統一設定「詳細設定」的其他項目。選擇「自訂」的話，可以自由地對於個別的項目進行設定。 如果所使用為高顯像的顯示卡的話，透過更進一步的設定調整，將可獲得更具臨場感的影像效果。但是隨著所使用的系統環境之不同，也可能因更改設定而無法暢快地遊玩。
		人物顯示數	【最多／多／普通】單畫面當中所顯示之人數。 ※人數越少的話，處理的負擔就越輕。
		視野距離	【最遠／遠／普通】單畫面當中所看見的距離。 ※距離越近的話，處理的負擔就越輕。
		LOD	【高／中／低】人物模型的精細度。 ※調低的話，可提昇顯示速度。
		紋理	【高／中／低】物體或背景的表面之精細度。 ※調低的話，可提昇顯示速度。
		動態陰影效果	【ON／OFF】逼真地描繪人物的陰影。 ※隨著所使用的系統配備，「OFF」的話處理的負擔就越輕。
		Shader	【高／中／低】逼真地描繪光線的反射。 ※隨著所使用的系統配備，低的話處理的負擔就越輕。
		後製效果	【高／中／低】描繪後發生效果的細膩度。 ※隨著所使用的系統配備，低的話處理的負擔就越輕。

戰鬥操作 BATTLE OPERATIONS

戰鬥畫面的讀法

據點情報
據點的種類 P.28 與耐久力。耐久力變為0的話，即可壓制據點。

總兵力量表
兩軍之全軍團的兵力的合計。越多的話戰場全體更為有利。

地圖
以【 . 】按鍵切換全體地圖／擴大地圖。

全體地圖



擴大地圖



- 玩家
- 馬（支援獸）
- 我軍武將
- 我軍隊長
- 我軍士兵
- 我軍兵器・簡易據點
- 敗北條件的武將
- 敵軍武將
- 敵軍隊長
- 敵軍兵士
- 敵軍兵器・簡易據點
- 勝利條件的武將
- 目標地點

敵人情報
敵人的姓名、體力、兵力標誌、裝備秘計的類型。

目標標記
對戰中的武將。

武器的性質 P.13

連鎖數
連續攻擊的命中次數。

擊破數
所擊破的敵軍人數。

指示全軍 P.30
向己方全軍發出指示。玩家不為總帥時可以請求行動。

秘計量表
使用秘計 P.31 的話會減少。消費量依據秘計而異。量表會隨著時間的進展而累積。

裝備武器
左側為目前所使用的武器。右側為待命武器。顏色為性質（天、地、人）。
1 第一武器
2 第二武器
Ex 可以進行EX攻擊的拿手武器

體力量表
玩家的體力。受到損傷時會減少及變色（藍→黃→紅）。耗盡的話，則暫時撤退或敗逃 P.30。

兵力標誌
每兵力2000，即顯示1個兵力標誌。被擊破的話將會減少1個標誌，再度出擊。

覺醒量表
達到最大時，可使用覺醒 P.12。

無雙量表
有1個達到最大的話即可施展無雙亂舞 P.12。

【Y】

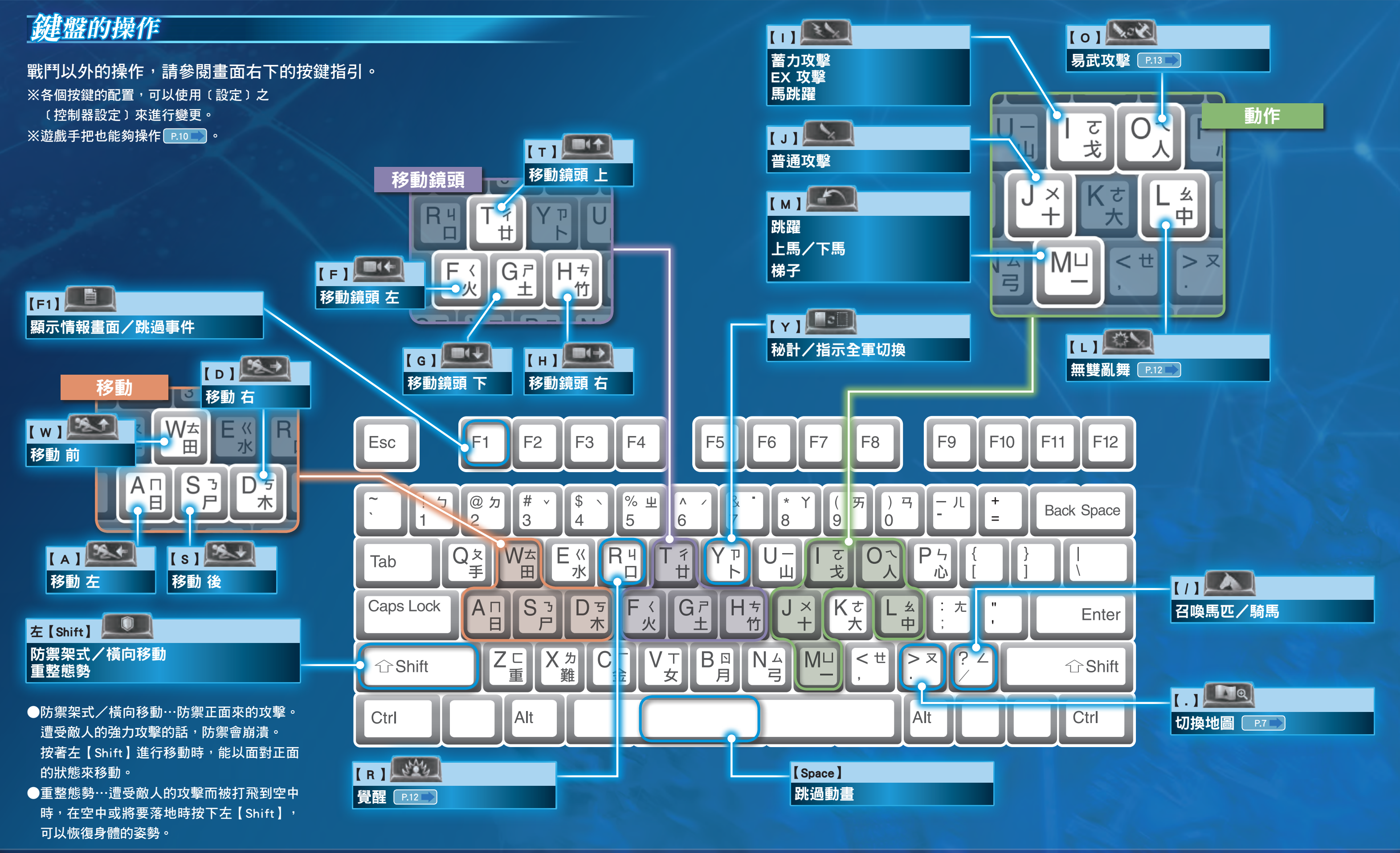


裝備秘計 P.31
【 1 】【 3 】進行選擇，【 2 】進行執。

禁止進入標誌



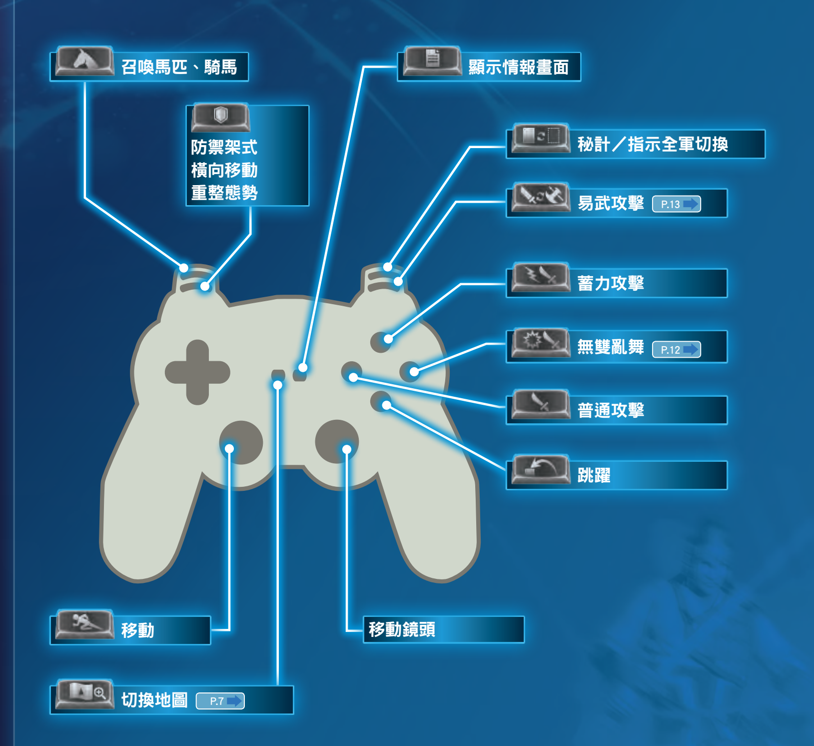
有此標誌處無法進入。



鍵盤的操作
戰鬥以外的操作，請參閱畫面右下的按鍵指引。
※各個按鍵的配置，可以使用〔設定〕之〔控制器設定〕來進行變更。
※遊戲手把也能夠操作 P.10
移動鏡頭
【T】移動鏡頭 上
【F】移動鏡頭 左
【G】移動鏡頭 下
【H】移動鏡頭 右
【F1】顯示情報畫面／跳過事件
移動
【D】移動 右
【W】移動 前
【A】移動 左
【S】移動 後
左【Shift】防禦架式／橫向移動 重整態勢
●防禦架式／橫向移動…防禦正面來的攻擊。遭受敵人的強力攻擊的話，防禦會崩潰。按著左【Shift】進行移動時，能以面對正面的狀態來移動。
●重整態勢…遭受敵人的攻擊而被打飛到空中時，在空中或將要落地時按下左【Shift】，可以恢復身體的姿勢。
【I】蓄力攻擊 EX 攻擊 馬跳躍
【O】易武攻擊 P.13
動作
【J】普通攻擊
【M】跳躍 上馬／下馬 梯子
【Y】秘計／指示全軍切換
【L】無雙亂舞 P.12
【/】召喚馬匹／騎馬
【.】切換地圖 P.7
【R】覺醒 P.12
【Space】跳過動畫

遊戲手把操作

如欲想更暢快的進行遊戲，建議使用支援DirectX 9.0c之遊戲手把（12按鍵）。使用遊戲手把時，請預先於「設定」P.4之「控制器設定」—「按鍵設定」進行操作設定。建議按鍵設定如下。



2人雙打



2名玩家可協力進行遊戲。在故事模式、爭霸模式時，於戰鬥開始前的選擇武將P.26畫面、在自由模式時，於戰鬥的設定畫面等處，2P於畫面上方顯示著「2P PRESS F11」時，按下【F11】。

在戰前畫面P.271P、2P共同選擇〔開始戰鬥〕，開始戰鬥。

※在鍵盤操作的情況下，1P選擇〔開始戰鬥〕，2P才能夠操作。

雙打時 2P 的操作

移動	【↑】【↓】【←】【→】
防禦	右【Ctrl】
普通攻擊	數字鍵【 4 】
蓄力攻擊／馬跳躍	數字鍵【 8 】
無雙亂舞	數字鍵【 6 】
易武攻擊	數字鍵【 9 】
跳躍／上馬／下馬／梯子	數字鍵【 2 】
移動鏡頭	【Home】【End】【Delete】【Page Down】
覺醒	數字鍵【 5 】
秘計／指示全軍切換	數字鍵【 7 】

※2P也可以使用遊戲手把。

無雙亂舞  【 L 】



無雙亂舞1　【 L 】
使用武將所獨有的強力必殺技進行攻擊。消費1個無雙量表施展出招式。
當體力量表為紅色時，可以施展出更為強力的真・無雙亂舞。於覺醒狀態時，可以施展出更為強力的覺醒亂舞。以覺醒亂舞給予敵人一定程度的打擊的話，即成為真・覺醒亂舞。

無雙亂舞2　【 O 】＋【 L 】
特殊的必殺技。等級上升的話即可使用。

◇要如何蓄積無雙值？
- 給予敵人損傷。
- 遭敵人攻擊受傷。
- 體力量表變為紅色。
- 獲得老酒等。

空中無雙亂舞　在空中按下【 L 】
可以於空中施展無雙亂舞。等級上升的話即可使用。

激・無雙亂舞　於2人雙打時同時按下【 L 】
2名武將所聯合施展的必殺技。於2人雙打時，在1P與2P被雷電連結的狀態下，近乎同時的按下【 L 】按鍵與數字鍵【 6 】的話即可施展。

覺醒 【 R 】

於覺醒量表最大時按下【 R 】按鍵的話即成為覺醒狀態，於一段時間內可以強化威力。

◇要如何蓄積覺醒值？
- 給予敵人損傷。
- 以易武反擊攻擊敵人。

遇到下列情況時的操作！

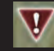
◆無法行動
以左【Shift】（防禦架式）或【 J 】等攻擊按鍵進行連擊，可以較早恢復正常。

◆發生短兵相接！
連續按下【 J 】按鍵。贏的話則為對方，輸的話則為自己，平手的話則兩者會出現破綻。

易武攻擊／易武反擊  【 O 】

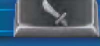


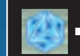
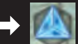
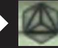
一邊施展特殊攻擊，一邊切換武器。
武器性質處於劣勢的敵人在進行蓄力動作時（顯示綠色十字光）按下【 O 】按鍵的話，可以一邊進行反擊一邊切換武器。即使面對劣勢的敵人也能夠給予重大損害。

◇藉由頭頂的標記確認武器的性質
 優勢  劣勢

旋風連擊 【 J 】

性質為優勢的敵人頭頂會顯示氣魄量表。氣魄量表會隨著每次的攻擊而減少，完全耗盡時即可發動旋風連擊，給予敵人集中攻擊。

隨意發動與自動發動
於「設定」的「操作設定」之「旋風連擊」 可以設定發動的操作。
- 自動發動：當氣魄量表耗盡時自動發動。
- 隨意發動：當氣魄量表耗盡時，同時按下【 J 】按鍵與【 I 】按鍵時發動。

 ➜  ➜   可以發動！

武器的性質

武器共分「天」、「地」、「人」3種，有著天強於地，地強於人，人強於天的「三者互相牽制」的關係。以優勢的武器進行攻擊的話，除了可以給予較大的損害之外，由於敵人也不會積極的進行攻擊，因此可以有利的進行戰鬥。



爭霸模式 SOUHA MODE

爭霸模式的概要

玩家化身為武將之一，以統一全境為目標。
「協助長官，追求出人頭地」「搞垮他人，取而代之」「不求地位，只願窮究武功之巔」——嘗試隨心所欲，自由生活吧！

遊戲過關及遊戲結束

統一全境的話，即為遊戲過關而可以觀賞結局影片。結局內將會對於人生態度進行剖析。
如果經過了50年，或是其他勢力統一全境的話，遊戲即告結束。

因玩家而各異的三國志



選擇武將，降臨三國志的大地

武將有著各式各樣的地位。依據地位之不同，可為之事也會因之而異。或是由普通武將累積功名功成名就，或是由在野武將一舉起事。或是捨棄君主之位，出旅流浪？





隨心所欲的生活

雖然依據地位而有所限制，但基本上玩家可自由行動。或可盡忠君主，施利於民，亦可墮涉暗殺，逆行暴虐。

玩家依據其行動，可以獲得「溫和篤厚」或「惡漢無賴」等「稱號」。所獲何種稱號，恰如玩家之人生態度。



稱號～生活之見證

難忘的遭遇



透過玩家的行動或與其他武將的交流，會發生種種的事件。有時可以結拜為結拜兄弟，有時還可以獲得生涯的良伴。



人生的總結



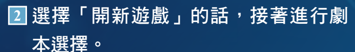
所屬勢力統一全境而過關遊戲的話，將依據所獲得的稱號剖析其人生。是否度過了滿足的一生呢？

新的人生與再會

過關後，以別的武將重新開始遊戲的話，或有可能於遊戲內邂逅到從前遊玩過的武將。此時，從前的玩家的人生態度將會反映於該武將的行動傾向當中。或有可能是忠義的忠臣，或有可能是反叛不斷的奸臣吧！如此這般，反映出玩家的個性的專屬於您的世界為之開展。
透過連線交換編輯武將資料的話，您的分身有可能活躍於其他玩家之下，或是其他玩家的分身造訪而來P.16。
※性格或行動會產生變化的僅限編輯武將。

爭霸模式的開始方式

1 於主選單當中選擇〔爭霸模式〕。
如為全新開始的話請選擇「開新遊戲」，如為由中斷處繼續的話請選擇「接續上次進度」。
選擇「快速載入」的話，將載入所快速保存P.3的資料。



2 選擇「開新遊戲」的話，接著進行劇本選擇。
依據劇本之不同，登場勢力或武將、武將的地位等也會因之而異。

3 設定遊戲。決定難易度或是否讓所編輯的新武將登場。
※可設定的內容將依據劇本而不同。



4 選擇進行遊戲的武將。
可以以【PageUp】、【PageDown】按鍵依據勢力進行篩選，以【Home】、【End】按鍵依據身分進行篩選。
選擇武將的話，即可開始爭霸模式。



接受來訪武將

於「設定」P.4的「接受來訪武將」將「接受來訪武將」或「接受來訪軍團」設為「有」的話，於爭霸模式內將自動下載編輯武將或軍團的發佈資料，並於爭霸模式登場。被下載的編輯武將或軍團將會一直活躍到該劇本結束為止。



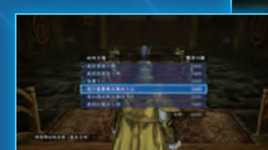
爭霸模式的流程

爭霸模式可反覆進行軍議、軍略與戰鬥。

軍議（數月 1 次）P.20

玩家為君主的話，決定「勢力方針」。麾下武將遵循勢力方針行動。
玩家為君主以外時，會被通知由君主下達的侵攻方針。依據玩家的地位，有時候也可以提出與君主不同的建議。
接著，選擇玩家在下次軍議之前必須達成的「政略目標」。可最多選擇 3 項。於下一次的軍議之前達成的話， 可以獲得功績（EXP）。





軍略（每月）P.22

選擇各種指令而行動。可選擇的指令會依據所屬於勢力的武將的「固有軍略」P.23或玩家的地位而不同。
謀求達成政略目標而進行各種行動。



戰鬥 P.26

侵攻戰或防衛戰等，拼上勢力的存亡而進行戰鬥。侵攻戰獲勝的話，可增加勢力的支配區域。防衛戰敗北的話，支配地區將會減少。除此之外，還有事件戰及委託戰等戰鬥，勝利條件依據戰鬥而異。



變化的環境

依據於軍略所採取的行動之不同，圍繞著玩家的環境也會產生變化。
發展特定地區，或是與其他武將的關係發生變化等，對於種種層面產生影響。



結拜兄弟、配偶、孩子

結拜兄弟、配偶

以軍略指令的「人事」之「交流」等進行交流的話，可提昇與其他武將的友好度。友好度達到一定程度以上的話，有時候可以成為結拜兄弟或配偶。
結拜兄弟或配偶，有時候會引發特別事件。
※有血緣關係的武將無法成為配偶。
※已成為結拜兄弟、配偶的武將無法變更。



孩子

如有配偶的話，有時候會生出孩子。經過一段歲月後，孩子成人的話，可以出仕於與玩家武將相同的勢力。

地位

依據地位之不同，可以用軍議或軍略從事的內容也會因之而異。此外，累積功績而提昇等級的話，依據地位之不同容易成長的能力會為之變化P.34。
依據玩家的行動，地位或有可能發生變化。

稱號與人生態度

稱號

依據於爭霸模式所採取的行動，玩家可以獲得種種稱號。
所獲得的稱號，可以由情報選單的「玩家情報」—「獲得稱號情報」進行確認。



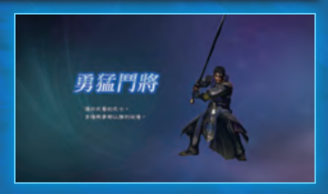
稱號例

稱號名	獲得條件
溫和篤厚	人德達到一定值以上。
惡漢無賴	人德低於一定值以下。
幹練老將	侵攻戰獲得一定次數的勝利。
堅甲猛將	防衛戰獲得一定次數的勝利。
強國	己國的壓制地區達到一定數量以上。
雲蒸龍變	被其他勢力由普通武將大大的拔擢。

※此外尚有多數稱號。

人生態度

爭霸模式過關的話，依據玩家的行動，剖析其為何種人生態度。
下次之後的遊戲中該武將做為NPC登場的話，將會遵循其人生態度而行動（僅限編輯武將）。



秘計

所謂秘計，是可以於軍略、戰鬥發揮效果的策或技。秘計可以由軍略的「購買」—「學堂」習得P.25。有時候也可以由其他武將獲得傳授。

軍議・軍略 WAR COUNCIL & TACTICS

軍議

每隔數月召開一次決定勢力方針的軍議。依據玩家為君主與否，可執行的內容也因之而異。
此外，決定玩家至下次軍議前所必須達成的政略目標。
※玩家為流浪軍頭領、在野武將的話，則不會召開軍議。

勢力方針

君主決定至下一次的軍議為止的勢力方針。



玩家為君主時

決定人事、富國、外交、戰鬥4項勢力方針的重要度。提昇重要度的話，麾下武將會重視該方針而行動。重要度可最多分配3項。

勢力方針	內容
人事	重視人事武將的推舉。
富國	重視對於地區的施予與市場等設施建設。
外交	重視與其他勢力的外交。
戰鬥	重視對於其他勢力的襲擊。

玩家為君主以外時

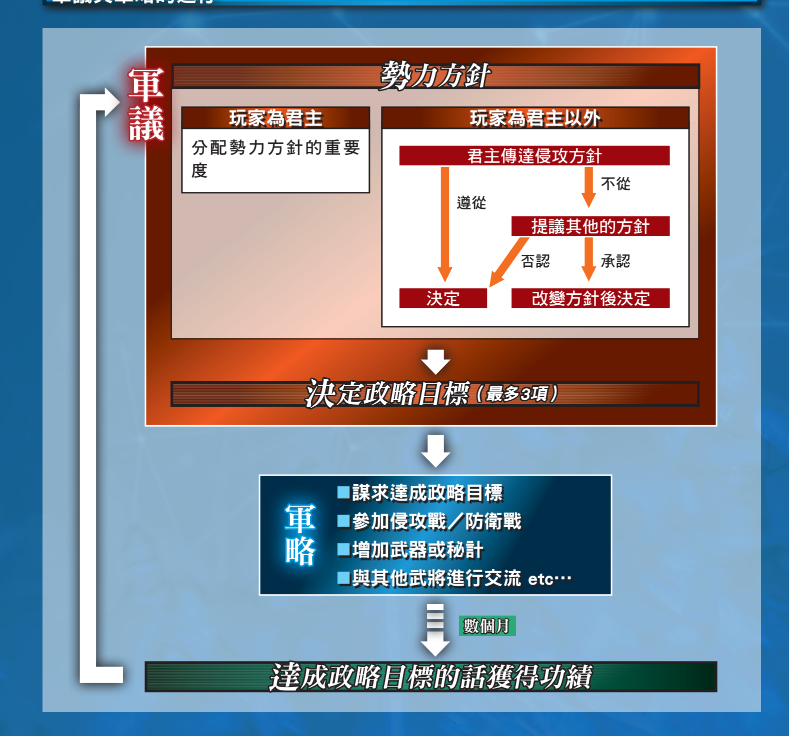
君主會傳達侵攻方針。
依據玩家的地位，也可以對於方針提出異議，或提出別的方針提案。此時，使用秘計的話，可以讓提案較容易通過。
由君主進行最終決定。



政略目標

決定玩家至下次軍議前所必須達成的目標。可最多選擇3項。達成的話，可以獲得功績。功績達到一定值以上的話，武將將會成長或晉升P.34。

軍議與軍略的進行



軍略

可以增加士兵或資源，或是與其他武將進行交流，抑或是於戰鬥賺取功績等。每1個月僅能選擇1項。謀求達成攻略目標 P.21 吧！行動結束的話即進入到下個月。

軍略畫面的讀法

按下【Tab】按鍵的話，可以確認政略目標 P.21 的達成狀況或侵攻方針 P.20 。
按下【PageDown】按鍵的話，可以確認各國的國力（總士兵數）。



人德與善惡級別

依據執行的軍略指令，玩家的人德將為之升降。
人德達到一定值以上的話，善惡級別將會變化而可以執行特殊的指令。

固有軍略

所有武將皆擁有「固有軍略」。依據位於相同勢力的武將所擁有的固有軍略，可執行的軍略指令將會增加。讓各式各樣的武將們加入同伴的話，可執行的軍略將會增加，戰略的範圍將更為擴展。
固有軍略依據人生態度 P.19 而定。因此，玩家武將的固有軍略將對應人生態度的變化而改變。
固有軍略可以由情報選單的「玩家情報」及「我方情報」進行確認。



人事

使得武將成為夥伴，或是改變地位，抑或是提昇與其他武將的友好度。
如果尚未所屬於勢力的話，可以藉由「任官」所屬於勢力。
如有複數的支配地區的話，君主可以藉由「任命」將部下任命為太守。如太守的支配地區遭遇其他勢力的侵攻時，有時亦能為其進行防備。

軍事

進行徵兵或訓練、治療等提昇軍事力的行動。
訓練可提昇武將的功績，治療可恢復武將的疲勞度 P.34 。

政略

進行資源的徵收或施予百姓、建設設施等提昇國力的內政活動。

可建設的設施之一覽

設施	效果
打鐵店	於武器店可以購得更為強力的武器。可購得的武器的種類，僅限所屬於勢力的武將的拿手武器 P.37 。
學堂	可以於學堂學到的秘計的種類增加。
道具店	可以於道具店購得的裝備道具的種類增加。
練兵場	每月兵力增加。
市場	每月金錢增加。
礦山	每月物資增加。
城牆	延緩其他勢力的侵攻。

※打鐵店、學堂、道具店可於各勢力全體當中最多建設6個。相同的設施越多的話，品項就越齊全。

謀劃

進行締結同盟或要求侵攻、勸降等外交談判，以及挖角其他勢力的武將等謀略活動。
也有可以讓外交有利進行的秘計。



戰鬥

參加戰鬥 P.26。
君主、太守、大將軍、軍師可以於「侵攻」「防衛」選擇地區進行戰鬥。如為其他地位，則以「參戰」可以參加已經發生的侵攻戰或防衛戰。如有支配地區遭遇其他勢力的侵攻時，不參加戰鬥而視而不問的話，最終將會被奪取。
但是，如果該地區有太守的話，則也有可能能夠防備侵攻。此外，於「政略」的「建設設施」建造城牆的話，可以延緩侵攻。
另外，還有小規模的戰鬥之「襲擊」，以及來自民眾或武將的託付所發生的「委託戰」。
太守的話還可以「獨立」，大將軍、軍師的話也可以藉由「謀反」進行獨立。



資源

資源分有物資、金錢、兵3種類。

◆獲得資源
- 戰鬥獲勝。
- 每月獲得地區收入。
- 之外，有時候還可以藉由執行軍略指令而獲得。

◆消費資源
- 執行各種軍略指令。
- 購入武器或裝備道具等。
- 於戰鬥進行「強化據點」。

購買

於建設的設施購買武器或裝備道具，學得秘計。
可購買、習得的項目藉由「政略」建設設施的話可以增加 P.23。此外，會依據支配地區或所屬武將而變。
購得的武器或秘計等可以由情報選單的「玩家情報」，或是戰鬥前的準備畫面 P.27 進行裝備。



移動

由目前所在的地方移動到其他地區。
僅限流浪軍頭領及在野武將可以執行。

休養

什麼事都不做，前進到下個月。

情報選單

於軍略中按下【Space】按鍵後顯示。

指令	內容
玩家情報	變更裝備的秘計或武器、裝備道具。也可以確認招式的操作或所獲得的稱號。
我方情報	可確認我方武將的詳細情報。
地區情報	確認各地區的地區收入或幸福度 P.33 、生產品、支配勢力與所屬武將、位置關係等。
勢力情報	確認各勢力的詳細情報。
各種設定	選擇居城或軍旗、軍馬、士兵。
系統	變更 P.4 各種設定，或確認保存、載入、遊戲教學。

戰鬥的要點 BATTLE POINT

準備戰鬥

於軍略選擇「戰鬥」的話，即可開始戰鬥。
戰鬥有侵攻戰、防衛戰、襲擊戰、事件戰、委託戰等5種。
戰鬥以達成勝利條件為目標。依據戰鬥的種類，有時候會有與平常不同的勝利條件。

勝利條件	敗北條件
・擊倒敵方總帥。	・操控武將被擊倒而無法再度出擊。
・壓制敵方本營。	・己方本營被壓制。
・【防衛戰】的剩餘時間成為0。	・【侵攻戰】的剩餘時間成為0。

選擇武將



1 選擇出征的武將。可選擇的人數因戰鬥的種類而異。

※總帥依據戰鬥自動決定。

※選擇武將按下【PageUp】按鍵的話，戰鬥中可以切換操控武將。

2 設定武將帶領的兵數。

3 選擇「決定」的話，即轉為戰前畫面。

戰功目標

於戰鬥前設定戰功目標。戰鬥中達成所設定的戰功目標的話，可以獲得功績。

※戰功目標預設有4項。可以任意變更。

襲擊成功與險勝

侵攻戰、防衛戰中，防衛方的據點有時候會有「副本營」登場。侵攻方壓制副本營後防衛方達成勝利條件的話，侵攻方為「襲擊成功」，防衛方為「險勝」。襲擊成功的話，雖然防衛方的支配地區不會減少，但是數個月當中，防衛戰將處於不利。

戰前畫面／情報畫面

於戰鬥前顯示。此外，於戰鬥中按下【F1】按鍵也可以顯示。



據點 P.28
■：我軍　■：敵軍

補給站線 P.29
■：我軍　■：敵軍

▲ 玩家
◎ 馬（支援獸）
● 我軍士兵
◎ 我軍武將
● 敵軍兵士
◎ 敵軍武將

河川（藍色）
可以用游泳移動。由階梯等可以上岸。

地形的高低差
越亮的話高度越高。

境界（褐色）
禁止進入。但是，有時可以由高處跳躍至低處。

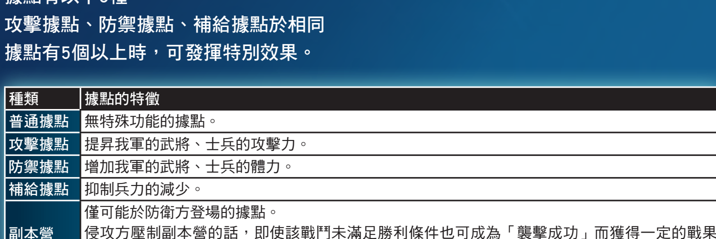
指令		內容
戰功目標		設定戰功目標。戰鬥中僅可進行確認。
戰場情報		觀看勝敗條件或武將位置。
強化據點		提昇據點等級，或是改變種類。消費資源。
秘計設定／秘計情報		設定帶往戰場的秘計。戰鬥中僅可進行確認。
武將情報	裝備武器	變更武器。戰鬥中無法變更，僅可進行確認。
	裝備道具	變更裝備道具。戰鬥中無法變更，僅可進行確認。
	招式情報	確認招式。可以確認武將各異之EX攻擊的操作等。
個別指示		【戰鬥中】向己方武將個別發出指示。
系統	變更設定	變更各種設定。
	中途保存	【戰鬥中】保存遊戲中的資料。
	遊戲教學	觀看戰鬥中的基本操作及流程。
	移動到標題畫面	返回標題畫面。
開始戰鬥		【戰鬥前】開始戰鬥。
撤退		【戰鬥中】撤退並結束戰鬥。玩家為侵攻方並已經壓制了副本營的話為「襲擊成功」，其他則為敗北。

※戰鬥中按下【Esc】按鍵的話返回至戰鬥。

據點

戰場分別有敵我雙方的據點。
減少據點內的敵人的話據點的耐久力會減少，耐久力為0的話可以壓制據點。
壓制據點的話，己方的士氣會上昇，或獲得士兵的補充。據點有據點櫓。據點櫓越多的話，據點的耐久力就越高。支配據點的總兵力越多的話，據點櫓的數量也會增加。也可以透過秘計 P.31 增加據點櫓。

據點有以下6種。
攻擊據點、防禦據點、補給據點於相同據點有5個以上時，可發揮特別效果。



種類	據點的特徵
普通據點	無特殊功能的據點。
攻擊據點	提昇我軍的武將、士兵的攻擊力。
防禦據點	增加我軍的武將、士兵的體力。
補給據點	抑制兵力的減少。
副本營	僅可能於防衛方登場的據點。 侵攻方壓制副本營的話，即使該戰鬥未滿足勝利條件也可成為「襲擊成功」而獲得一定的戰果（雖然無法奪取地區，但亦不會敗北） P.26 。
本營	壓制敵軍本營的話即可獲勝。 但是，如果是向君主、太守的所在城的侵攻戰的話，則非壓制本營，擊破出現於本營的君主、太守才是勝利條件。



簡易據點

如攻擊敵兵的投石車，或是恢復周圍己方的祭壇等，也有可以於任意場所建設簡易據點的秘計。
簡易據點可藉由攻擊而予以破壞。
※設置簡易據點需要一定的空間。



補給站線與支配區域

據點與據點相連的路線稱為「補給站線」，而連結己方本營至己方據點的補給站線的周圍稱為「支配區域」。
於支配區域內己軍的能力會提高，並不容易被敵方武將捕捉。反之，如於敵方的支配區域的話，則敵方士兵的戰鬥能力會提高，且己方武將容易遭到捕捉。
此外，總兵力越多者，則於戰鬥開始時的支配區域或己方據點的數量也會為之增加。
據點被敵方奪取，或是無法以補給站線連接己方據點與己方本營的狀況稱為「分斷」。
被分斷的據點成為孤立狀態，並呈現衰弱。



如何判讀支配區域

己軍的影響力極高
己軍的影響力高
影響力均衡
敵軍的影響力高
敵軍的影響力極高

※於敵軍的影響力極高的區域，無法暫時撤退 P.30 。

兵力與再出擊

武將被擊破的話，會成為暫時撤退的狀態。但是如果有兵力殘存的話，會於一定時間後再出擊。1次的再出擊會消費1個兵力記號。
擊破無殘存兵力的武將的話，可使其潰敗。此外，於己軍影響力極高的支配區P.29擊破的話，有時可以捕捉尚存有兵力的武將，或是使其潰敗。而如果操控武將於敵軍的影響力極高的地區被擊破的話，即使尚存兵力，也會潰敗而敗北。

戰鬥中指示

玩家為總帥的話，可以向麾下武將指示戰鬥中的行動。總帥以外時，可以請求部分的行動。
戰鬥中指示分別有「全軍指示」與「個別指示」。

全軍指示（僅限總帥）

可以用方向按鍵向己方全軍發出指示。

操作	指示	內容
【 2 】	進軍	命令全軍攻擊附近的敵方據點。
【 Q 】	防禦	命令全軍防守附近的己方據點。
【 3 】	護衛	呼叫最近的軍團，使其防守玩家。
【 1 】	委任	命令全軍依據各自的判斷行動。

個別指示（僅限總帥）

對於個別的軍團發出指示。於情報畫面（觸碰板按鍵）的「個別指示」選擇軍團後執行。

請求行動（總帥以外）

於己方武將附近時，可以用方向按鍵 左／右請求行動。有時會被拒絕。

操作	請求	內容
【 3 】	請求護衛	請求位於附近的己方武將進行護衛。
【 1 】	請求指示	請求位於附近的己方武將向玩家發出指示。

秘計

戰鬥中滿足條件的話可以使用秘計。
按下【 Y 】按鍵切換為「選擇／使用秘計」，以【 1 】【 3 】選擇秘計，【 2 】執行。
執行的話，會消耗秘計量表。消費量依據秘計而異。
一經執行的秘計，須待一定時間過後方能再度使用。使用間隔依據秘計而異。某些秘計僅可於1次的戰鬥中使用1次。





無法執行的秘計暗色顯示。

以大規模的秘計扭轉乾坤！

秘計當中，有可以立即攻陷敵人據點，或是給予敵軍重大打擊的「大規模秘計」。
雖然大規模秘計非常有效，但是由執行到發動為止頗為費時。此外，由於準備所需，一部分軍團必須暫時撤退。為了避免在發動準備時被擊倒，慎選用處，在關鍵的一刻執行吧！
另外，敵人也會使用包含大規模秘計在內的秘計。當敵人進行大規模秘計的準備時，在其發動前擊倒執行武將，或是使用可以削弱敵人的秘計效果的秘計，以防範己方的損傷吧！





戰鬥中的道具

擊倒敵兵時，有時候會出現道具。此外，於己方據點 P.28 每隔一段時間會出現道具。己方的總兵力越高的話，會出現越好的恢復道具。

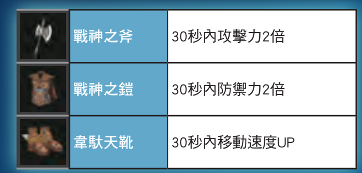


恢復道具

肉包	恢復體力50	
肉包2個	恢復體力100	
肉骨	恢復體力200	
燒雞	恢復體力400	

老酒	恢復無雙量表1條	
玉璽	無雙值完全恢復	
華佗膏	體力、無雙值完全恢復	

強化道具

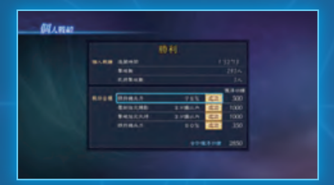


戰神之斧	30秒內攻擊力2倍
戰神之鎧	30秒內防禦力2倍
韋馱天靴	30秒內移動速度UP

戰鬥結束

於侵攻戰、防衛戰、襲擊戰、事件戰獲勝，達成戰功目標的話，可以獲得功績。功績達到一定值以上的話可提昇等級。攻略目標的「戰鬥」獲勝而達成目標的話，可以獲得較平常的戰鬥更大的功績。

委託戰獲勝的話，可以依據委託而獲得各種報酬。





擴大勢力

侵攻戰（流浪軍頭領時為「舉事」）獲勝的話，可增加支配地區。奪取君主所在的區域的話，可以奪取所有的支配地區。

俘虜的處置

決定如何處置捕捉到的俘虜。
選擇「登庸」的話，有時候可以將武將納入麾下。
選擇「處決」的話，至過關為止由遊戲中消失。
※僅可在爭霸模式開始時的設定 P.16 將「武將死亡」設為「有」時，才可以選擇「處決」。

幸福度

各個地區，皆有表示該地區的民眾對於支配勢力滿足程度的「幸福度」。
身處於幸福度高的地區的話，有時候可以由民眾獲贈裝備道具。此外，於幸福度低的支配地有時候會發生舉事戰。
地區的幸福度為「幸福」或「不幸」時，於軍略的情報選單(觸碰板按鍵)之「地區情報」 P.25 選擇地區的話，於地區名的右方會顯示幸福度（幸福時為 ，不幸時為 ）。

武將的強化 STRENGTHENING COMMANDER

武將的能力

武將的能力會對應等級而成長，可以藉由裝備武器或裝備道具而予以強化。裝備道具可以於軍略中，由「設施」P.25的道具店等而獲得。

由情報畫面（觸碰板按鍵）的「武將情報」可以確認目前的能力狀態。

※因疲勞度的效果而降低的能力將以紅字顯示。參加戰鬥的話會蓄積疲勞度。不參加戰鬥而經過一段時間，或是藉由「軍事」的「指定治療」等可獲得恢復。



狀態	內容
等級（Lv.）	功績（EXP）的量表達大最大時，等級即提昇1級。功績於達成政略目標 P.21 或戰功目標 P.26 時上昇。能力、無雙量表的條數、系統適性、連續攻擊數會依據等級而上昇。達到特定的等級的話，將可以施展無雙亂舞2等特殊攻擊。
人生態度	目前的人生態度 P.19 。依據所獲得的稱號而變化。
固有軍略	該武將位於相同勢力時所可以執行的軍略指令。
體力	體力耗盡的話暫時撤退或敗逃。最大體力會依據等級或裝備道具而上昇。
攻擊力	越高的話，給予敵人的損害也越大。依據等級或裝備道具而上昇。
防禦力	越高的話，所受到來自敵人的損害也越少。依據等級或裝備道具而上昇。
統率力	越高的話，於侵攻戰或防衛戰中可投入的兵力越多。
移動速度	越高的話，可越快速移動。
無雙	無雙量表的條數。依據等級或裝備道具而增加。
秘計	秘計量表的條數。依據等級而增加。
系統適性	相對於武器系統的契合度。依據特殊招式各分為4類。量表越多的話，攻擊力將會被加算，當達到最大時可以使用特殊招式。雖然對應等級上昇，但是各武將之各項契合度有其上限。
裝備武器、秘計	所裝備的武器與秘計。上為第一武器，下為第二武器。於戰鬥前可以透過「裝備武器」進行變更。

對應地位而伸展的能力

等級上昇時，容易伸展的能力依據當時的地位 P.18 而變化。為了想要伸展的能力，故意放棄出人頭地的人生態度也……？

裝備之道具

由軍略的「購買」-「道具店」購買。
裝備的話，可以發動種種的技能。最多可裝備6項。

裝備道具一覽

道具名	效果
朱雀翼	增加體力。
青龍膽	增加無雙量表1條。
白虎牙	增加攻擊力。
玄武甲	增加防禦力。
神速符	移動速度上昇。
真空書	擴大攻擊範圍。
白刃珠	提昇重擊率。
覺醒珠	於覺醒時的能力上昇量追加額外獎勵。
兩當鎧	敏捷度大幅上升，但是攻擊力會降低。
札甲	敏捷度大幅上升，但是防禦力會降低。
筒袖鎧	攻擊力與防禦力大幅上升，但是敏捷度降低。
羌族角	騎乘時的攻擊力與防禦力上昇。
相剋護符	減輕來自敵武將的打擊。
藤甲鎧	減輕來自射擊攻擊的打擊。
無明帶	對於屬性攻擊的耐性上昇。
無雙鎧	遭受射擊也不會畏縮。
轉身繩	可以用所有的轉身武器進行轉身。
無影腳繩	可以用所有的無影腳武器進行無影腳。
旋風繩	可以用所有的旋風武器進行旋風。
鍊心帶	雖然無雙量表會慢慢恢復，但是防禦力會減少。
活性帶	雖然體力會慢慢恢復，但是防禦力會減少。
絕影鐙	戰鬥開始時，乘著絕影開始。
的盧鐙	戰鬥開始時，乘著的盧開始。
赤兔鐙	戰鬥開始時，乘著赤兔馬開始。

※此外尚有多數裝備道具。



武器

武器可由軍略的「購買」—「武器店」購買。有時候也可以透過特定委託的報酬或長官的餽贈而獲得。

武器的裝備

可以裝備第一武器及第二武器。可相互切換進行戰鬥。
於戰鬥前，透過戰前畫面P.27的「武將情報」—「裝備武器」可以變更武器。



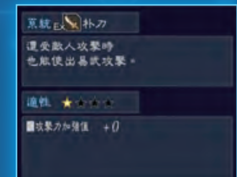
※武器等級的●代表於武器店購得的武器，◆代表於戰鬥獲得或其他武將所餽贈的武器。

屬性

部分武器附加有屬性（最多6個）。如屬性具備等級的話，則等級越高效果越大。

擅長武器

武將各有其拿手的武器系統（擅長武器）。裝備拿手武器的話，可以施展出武將固有的「EX攻擊」。
※如拿手武器為待命武器的話，則無法施展EX攻擊。



特殊招式

武器各設定有特殊招式。當武器的系統適性達到最大（量表4條）時，於裝備該系統的武器時可以施展出特殊招式。
特殊招式有「輕功」「轉身」「無影腳」「旋風」4種。依照武器系統決定其種類。
※裝備特定的裝備道具P.35的話，即使系統適性未達到最大，也可以施展出特殊招式。

特殊招式	主要武器	操作	內容
輕功	棍、圈、羽扇等	於攻擊中或空中時【M】	進行高速移動。
轉身	龍槍、偃月刀等	於後仰時【M】	緊急迴避敵人的攻擊。
無影腳	將劍、雙矛等	於蓄力攻擊中【J】	向敵人進行突擊。
旋風	大斧、槍、戟等	【J】（普通攻擊）	刮起風暴，對於廣範圍的敵人進行攻擊。

編輯模式 EDIT MODE

自由製作、編輯武將、軍團、軍旗、軍馬、士兵、爭霸模式的劇本。所製作的資料除了可以在遊戲內使用之外，還可以透過網路上傳發佈給其他玩家。也可以下載其他玩家所製作的資料。所下載的武將可使其於爭霸模式登場。

編輯的步驟

編輯軍團 P.40、編輯劇本 P.40以外的項目可依據以下步驟進行編輯。

1. 選擇檔案
   選擇製作檔案。選擇已製作完畢的檔案的話，可以變更設定內容。
2. 選擇性別（只能編輯武將）
3. 設定各組件
   依據編輯之不同，可設定的組件因之而異。
4. 結束製作
   以「結束創作」保存編輯武將的資料。



武將編輯中可設定的組件

名字	要輸入漢字時，先選擇所要輸入的漢字讀音的頭一個文字，再由一覽中選擇漢字。(例) 如欲輸入「光」時：選擇「漢字」→選擇「ㄍ」→由漢字一覽中選擇「光」
臉孔	選擇容貌的各組件或顏色。
體型	可以用【←】【→】進行調整。
防具	選擇各防具的組件及顏色。按下【Enter】按鍵的話，可顯示一覽清單。
招式	設定拿手武器或無雙亂舞。
聲音、能力	設定聲音與開始時的能力。可以於聲音改變聲音的高低。

編輯軍團中可設定的組件

外框形狀的類型	選擇外框的形狀。
外框模樣的類型	選擇外框的模樣。
外框顏色	選擇外框的顏色。
旗印種類	由象徵、原創、文字中選擇旗印的類型。
旗印類型	根據旗印的種類選擇旗印。象徵由內建硬碟中的圖像進行選擇。
旗印顏色	選擇旗印的顏色。
旗底	選擇旗的底色。

編輯軍馬中可設定的組件

軍馬名	設定名稱。
毛色、體型	變更毛色或馬尾、鬃毛的顏色，以及設定體格或各部位的大小等體型。
能力	設定開始時的能力值。

編輯士兵中可設定的組件

防具	設定模組類型與顏色類型、特定部位的顏色、徽章。
體型	設定身高或各部位的大小等體型。

檔案選單

於武將編輯處，在檔案選擇畫面按下【Space】按鍵的話，可顯示檔案選單。可以進行檔案的複製或移動，或是向網路上傳或下載。選擇「登錄來訪武將」的話，可以登錄於「接受來訪武將」P.4所接受的其他玩家的武將。
選擇「登錄替換武將」的話，可以將編輯武將替換既存的武將。



編輯軍團

編組編輯武將，組成最多10名的軍團。
組成的軍團，可使其登場於爭霸模式的劇本「英雄集結」。

1 選擇檔案
選擇製作檔案。選擇已製作完畢的檔案的話，可以變更設定內容。

2 編組軍團
選擇軍團名、參加軍團的編輯武將、軍旗、軍馬、士兵。

3 結束製作
以「結束創作」儲存編輯武將的資料。

編輯劇本

可以自由編輯登場武將或勢力的資料，製作於爭霸模式遊玩的自創劇本。

1 選擇全新製作
由選單選擇「建立新檔」後，全新製作劇本。
選擇「載入資料」的話，可以變更已製作完成的劇本的設定內容。
選擇「上傳」的話，可將製作完成的劇本上傳至網路。
選擇「下載」的話，可以下載其他玩家所製作上傳的劇本

2 決定初始設定
決定劇本設定的初始狀態。

3 製作劇本
選擇「編輯地區」的話，可以設定各地區的登場勢力、流浪軍、在野武將的配置。
要讓自創武將登場的話，於「武將設定」進行設定。
選擇「編輯標題」「編輯說明文」的話，可以輸入自創標題與劇本的說明文。
選擇「武將設定」的話，可以設定登場於該劇本的自創武將。
也可以設定做為玩家所推薦的武將。

4 儲存劇本
選擇「保存」以儲存製作的劇本。

STAFF

語音收錄導演	宮崎　誠二 前田　茜
音響製作協力	株式會社青二 Production 株式會社東北新社

CAST

關羽／魏延	增谷　康紀
趙雲／諸葛亮	小野坂　昌也
張飛／太史慈	掛川　裕彥
曹操	岸野　幸正
夏侯惇／典韋	中井　和哉
呂蒙／董卓	堀　之紀
陸遜	野島　健児
周瑜／許褚	吉水　孝宏
呂布／黃蓋	稲田　徹
黃忠／張角	川津　泰彥
劉備	遠藤　守哉
孫策／龐統	河内　孝博
孫尚香	宇和川　恵美
甄宓	住友　優子
小喬／大喬	嶋方　淳子
祝融	米本　千珠
張郃／孟獲	幸野　善之
袁紹／馬岱	龍谷　修武
貂蟬	小松　里歌
孫堅／夏侯淵	德山　靖彥
孫權／姜維	菅沼　久義
甘寧／關索	三浦　祥朗
馬超	服巻　浩司
張遼	田中　大文
徐晃	山本　圭一郎
曹仁	江川　央生
周泰／賈詡	石川　英郎
月英	笠原　留美
曹丕	神奈　延年
龐德	森田　成一
凌統／劉禪	松野　太紀
關平／丁奉	中尾　良平
星彩	野田　順子
左慈	佐藤　正治
蔡文姫	吉川　未来
練師	神田　朱未
鮑三娘	野中　藍
司馬懿／司馬師	置鮎　龍太郎
司馬昭	岸尾　だいすけ
鄧艾	小原　雅人
王元姫	伊藤　かな恵
鍾會	会　一太郎
諸葛誕	桐本　琢也
夏侯霸	赤羽根　健治
郭淮	蒲田　哲
王異	桑島　法子
郭嘉	三宅　淳一
徐庶	私市　淳
樂進	伊藤　健太郎
李典	鳥海　浩輔
魯肅	楠　大典
韓當	田中　秀幸
關興	島崎　信長
張苞	阪口　大助
關銀屏	三上　枝織
賈充	高橋　広樹
文鴦	小野　友樹
張春華	淺野　真澄
于禁	宮内　敦士
朱然	柿原　徹也
法正	橋詰　知久
陳宮	宮崎　寛務
呂玲綺	牛田　裕子
荀彧	大原　崇
男・純真1／ 男・武士2	畠中　祐
男・熱血1／ 男・寡言1	相楽　信頼
男・樂天派1／ 男・豪爽1	高口　公介
男・唯美1／ 男・寡言2	菅原　雅芳
男・冷靜1／ 男・重鎮1	北田　理道
男・武士1	櫻井　トオル
男・老練1／ 男・重鎮2	四宮　豪
男・純真2／ 女・冷靜1／ 女・姑娘2	齋藤　綾
男・熱血2／ 男・老練2	烏丸　祐一
男・樂天派2／ 男・豪爽2	布施川　一寛
男・唯美2／ 男・冷靜2	藤原　貴弘
女・天真1／ 女・妖艷2	下山田　綾華
女・姑娘1／ 女・活潑2	稲川　英里
女・楚楚可憐1／ 女・妖艷1	相川　奈都姫
女・活潑1／ 女・古風1	末柄　里恵
女・好勝1／ 女・冷靜2	上田　のりこ
女・勇敢1／ 女・楚楚可憐2	鶏冠井　美智子
女・高傲1／ 女・天真2	平井　祥恵
女・好勝2／ 女・高傲2	ふしだ　里穂
女・古風2／ 女・勇敢2	丸山　有香

疑難排解 FAQ

無法安裝時

無法安裝時，請檢查下列項目。如果找不到對應的症狀，或者是症狀無法消除的話。請聯絡本公司客戶服務部P.45。

放入了光碟卻毫無反應

隨著Windows的設定，有時候安裝程式不會自動啟動，如有此情形，請以手動進行安裝。

1. 將本產品安裝光碟放入DVD-ROM光碟機當中。
2. 點選〔開始〕—〔所有程式〕—〔附屬應用程式〕—〔執行〕。
3. 在「執行」中，輸入「〇（DVD-ROM的光碟機代號）:\Setup.exe」。
4. 啟動安裝程式。以下的步驟就跟「安裝」P.2一樣了。

顯示出「硬碟容量不足」的訊息

確認安裝目的地的硬碟空間足夠後，再度進行安裝程序。

※本產品必需要有10GB以上的容量空間。

安裝中出現錯誤訊息

若有其他使用中的程式，請將其全部關閉。或者，請將螢幕保護程式變更成「無」。

一般問題的處理方法

如果發生問題的話，請執行下列處理方法。

依照使用的軟、硬體之不同，處理方法或有無效的可能。若下列的處理方法仍然無法解決問題時，請向本公司的客服部門詢問。另外，變更所使用的硬體或周邊之設定、更新驅動程式等行為，請玩家自行負責進行。敬請理解。

◆機器以外之基本確認

〔對象〕 所有問題

- 請確認本產品之系統需求。
- 請確認光碟的讀取面有沒有刮傷或是污垢。

◆DVD-ROM光碟機

〔對象〕 安裝不良、啟動時的問題

- 請進行DVD-ROM光碟機的清潔動作。

◆主記憶體

〔對象〕 所有問題

- 請關掉所有使用中的程式。
- 請盡可能的將常駐程式維持在最少量。
- 請將螢幕保護程式變更成「無」。

◆硬碟容量

〔對象〕 安裝不良、動作不良（當機、停止等）

- 請照下列步驟來進行調整硬碟的工作。

※點選〔開始〕後，選擇〔我的電腦〕。將游標移至對象硬碟，按下右鍵，點選「內容」。將會顯示出對象硬碟的詳細內容。

清理硬碟

1. 點選〔全部〕項目。
2. 點選〔清理磁碟〕按鍵。
3. 核選「要清理的檔案」部份的「暫存檔」部分（其他的部分請您自己決定是否刪除）。
4. 點選〔確定〕。在執行作業中，會出現是否要刪除檔案的確認訊息，請依您的考量來判斷，盡可能的刪除檔案。

錯誤檢查（掃描硬碟）

1. 點選〔工具〕項目。
2. 核選「錯誤檢查」項目的〔立即檢查〕按鈕。

最佳化（重組）

1. 點選〔工具〕項目。
2. 核選「重組」項目〔立即重組〕按鈕。

◆音效卡／顯示卡

〔對象〕 BGM、音效、動畫、描繪的異常、動作不良（當機、停止等）

- 請更新音效卡或是顯示卡的驅動程式。

※驅動程式之有無以及更新方法，請自行向硬體製造商、零件廠商進行確認。

※在晶片組（主機板）有代替機能的情況下，如果問題也沒有獲得改善，請將晶片組的驅動程式也進行更新。

動作環境

本產品之系統需求如下。

OS（對應32bit／64bit）

Microsoft® Windows® 8/8.1 中文繁體版（以下稱為Windows 8/8.1）
Microsoft Windows 7 中文繁體版（以下稱為Windows 7）
Microsoft Windows Vista® 中文繁體版（以下稱為Windows Vista）

電腦系統

對應上述之OS並符合下列規格之個人電腦。

中央處理器	Core™2 DUO 2.4GHz以上（建議：Core i7 860以上）。
主記憶體	512MB以上（建議：1GB以上）。
硬碟容量	剩餘容量10GB以上。
光碟機	DVD-ROM光碟機。
顯示卡	搭載對應DirectX®9.0c以上。256MB以上的VRAM（建議：512MB以上）、像素著色器（Pixel Shader）3.0以上，並搭載3D加速晶片（需要安裝支援DirectX9.0c以上之驅動程式）。
音效卡	對應DirectX 9.0c以上之音效卡。
螢幕顯示器	640×480像素以上，能夠顯示High Color的彩色顯示器 （建議：1280×720像素以上、可顯示True Color之16：9彩色顯示器）。 ※ 4 K解析度的螢幕顯示器並非動作保證對象。
連線環境登	登錄Steam認證所須之網路連線環境。

●於本手冊當中，除有特別標示之外，以「Windows」總稱Windows 8/8.1、Windows 7以及Windows Vista。●上述週邊機器以所使用之Windows支援為限。●所需記憶體容量、硬碟容量、VRAM容量有可能因系統環境而產生變化。敬請留意。●隨著電腦系統環境，及使用方式的不同，若有發生記載之外的限制之時，敬請見諒。●即使滿足上述的連線環境，但也有可能因為用戶個人的情形不同，而發生資料的延遲、連線時的資料消失、連線斷線等狀況。●本產品以Boot Camp等Macintosh下啟動之Windows、模擬軟體、虛擬磁碟機及SCSI磁碟機（或是被視為同等之磁碟機）上無法正常執行。此外，安裝於外接磁碟機上時有可能無法正常執行。敬請留意。●Microsoft、Windows、DirectX以及Windows Vista為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標。●Corel為Intel Corporation的註冊商標或商標。●STEAM為Valve Corporation的註冊商標或商標。●其他記載的公司名稱、製品名稱都是各公司的商標或是註冊商標。●本手冊及程式受著作權法保護。嚴禁擅用。●因本手冊以及程式所造成之影響，請恕本公司無法負責。

移除

當不想再玩本產品時，請依照下列步驟來進行移除。

1 選擇〔開始〕—〔控制台〕—〔新增或移除程式〕。
2 於出現畫面中點選「真・三國無雙７ Empires」，選擇〔移除與變更〕。
3 於Steam的登入畫面進行登入。接下來的步驟請依據畫面指示進行。

※即使移除本產品， 儲存資料也不會被刪除。如欲刪除該資料的話， 請由「我的文件」—「KoeiTecmo」—「Shin Sangokumusou 7 TC」的資料夾內手動刪除。

使用許可合約書

重要事項 ・ 請仔細閱讀

在拆封本程式軟體（以下稱「本產品」）記憶媒體（CD-ROM、DVD-ROM等）的紙製包裝前，務必細讀以下的授權使用許可合約書，於同意之後始可使用本產品。若客戶拆封本產品記憶媒體（CD-ROM、DVD-ROM等）的紙製包裝，或將本產品安裝至客戶的電腦，即表示客戶無條件同意本授權使用許可合約書。若客戶無法同意本授權使用許可合約書時，請勿以產品所附之序號開通遊戲，且勿拆封記憶媒體（CD-ROM、DVD-ROM等）的紙製包裝，立即聯絡本公司客戶服務部門（電話 02-2325-0156 星期一～星期五 10：00～17：00）。若客戶自購買日起30日內，檢附購貨憑證（收據等）連同未拆封的記錄媒體（CD-ROM、DVD-ROM等）及包含操作使用說明書在內的所有附件退還，本公司將退還客戶於購入時所支付的金額。

『真・三國無雙 7 Empires』授權使用許可合約書

程式軟體的授權使用許可

(1)本程式軟體（以下簡稱「本產品」）的著作權及相關的智慧財產權全部歸屬於臺灣光榮特庫摩股份有限公司(以下簡稱「本公司」)或本公司的授權人所有。本產品中以DVD-ROM盒裝形式販賣之商品稱之為「盒裝版」，以下載形式販賣之商品稱之為「DL版」。

(2)本產品是由本公司授權給客戶使用者，並非販賣之商品。本公司或本公司的授權人保留所有本合約授予客戶以外的全部權利。

(3)本公司以客戶同意本合約為條件，許可在客戶擁有的一台電腦上，以個人使用為目的，在中華民國境內以非獨占性及不可讓渡，且不予重複許可的約定下安裝(複製)本產品使用。

(4)基於前項(3)的原則，客戶在第一台電腦裡安裝本產品後，若有需要，仍可在第二台電腦中安裝，但必須將第一台電腦裡與本產品相關之所有檔案全部刪除。

(5)除了前項(3)及(4)的情形，客戶不可複製本產品的內容。

禁止事項

客戶一旦使用本產品，便一律禁止以下之行為。

・除了本合約中所允許之情形外，複製或改造並變更、讓渡本產品。
・將本產品與其他軟體組合。
・租賃本產品，或用於其他商業目的。
・無本公司允許之下，將本產品以網際網路及其他手段上傳或置於可下載的狀態。
・對本產品施行還原、解碼、外掛、反組譯等工程。

保證及責任範圍

(1)客戶購得本產品後，發現合於下列情形之一時，「盒裝版」於未拆封的情況下得自購買日起30日內，「DL版」得自完成購買手續日起30日內，經本公司判斷允許後，洽請維修（含程式升級）或退換：

・經店家判斷證明確定是本產品的物理性瑕疵（如破損,刮傷等）時者。
・按操作說明正確使用仍無法動作，導致實質上的使用障礙，依據本產品所定的操作說明書而無法動作，在判斷其因確可歸屬於原廠之責任者。

(2)前項(1)所規範之措施，「盒裝版」唯有在客戶備有購買時的發票或證明，連同本產品退還於本公司時，方可適用；「DL版」唯有在本公司確認到客戶購買本產品的購買記錄時，方可適用。

(3)本公司於前項(1)之措施，不適用於以下的情形。

・客戶在購買後，因運送、移動、掉落本產品、其他衝擊或客戶本身行為，導致物理性的瑕疵或執行上的故障。
・在違反本合約條款之情況下使用本產品。
・因客戶對本產品的改造、或與其他產品組合使用，導致物理性的瑕疵或執行上的故障。
・因客戶故意或過失而誤用、或在其他異常條件下使用本產品，導致物理性的瑕疵或執行上的故障。
・因安裝本產品的電腦、或連接該電腦之其他硬體的障礙，導致物理性的瑕疵或執行上的故障，亦或不符合本產品所需的系統需求及連線環境。
・在中華民國地區以外使用者。

(4)關於客戶因使用（或無法使用）本產品，所造成的直接或間接性的損失、損害等，除了本合約所記載之情形，本公司一概不予負責。即使客戶已經事先通知本公司損害發生的可能性，本公司仍然無須承擔責任。無論在任何情形下，客戶因使用（或無法使用）本產品而造成的損害，本公司應負之責任範圍，僅限於客戶購買本產品時所支付之金額以內。相關法律若不採納前述之責任限制，本公司之責任則限定於該相關法律認可的最低限度。

客服支援

本公司對於本產品之客服支援如下，敬請理解。

- ・本產品之客服支援期限為自盒裝版首賣日起算1年。
- ・本產品之相關客服支援，接受電話或指定的電子郵件表格進行申報。
- ・客服支援以外的洽詢窗口請參閱本產品之操作手冊。
- ・若客戶所使用的OS已結束售後服務，則該OS不在動作保證之內。

使用本產品所需的登錄

(1)客戶如希望使用本產品，必須登錄Steam 帳號、輸入本產品的認證鍵以及安裝Steam。

(2)「盒裝版」於安裝本產品至電腦後，必須安裝本產品內含的Steam平台用戶端。「DL版」則必須依照販售網頁的指示，安裝Steam平台用戶端。

(3)若客戶尚未持有Steam帳號，必須進行Steam帳號的登錄，並同意Steam的使用合約。

使用本產品所需之網際網路連線

(1)如欲使用本產品，必須於每次使用時(意即每次啟動本產品時)登入已登錄本產品認證鍵之Steam帳號（以下稱「Steam認證」）。

(2)因Steam認證而發生之網際網路服務供應商使用費用及連線費用等，全部由客戶負擔。

(3)如將結束Steam認證之相關服務時，將於結束預定日60天前止於本公司指定之場所公告。

(4)如使用行動電話等連接時，有可能無法正常與Steam連線，敬請理解。

合約的終止

客戶在違反本合約時，本公司得依據本合約即刻終止客戶的使用許可權。本合約經終止後，客戶必須無條件廢棄本產品所有的構成原本及複製品。

輸出管理

客戶若未取得日本政府或當事國政府之許可，不得直接或間接將本產品的全部或部份內容輸出至第三國。

一般條款

(1)本合約書之成立、效力、解釋及履行為依據中華民國相關法令所訂定。

(2)本合約書之一部份如因某種原因而告失效時，其他在不違反合約範圍的部分仍繼續有效。

(3)若客戶與本公司發生與本合約相關之紛爭訴訟時，將以台北地方法院為第一審之管轄法院。

客戶服務

關於本產品疑問的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

電話 (02)2325-0156

星期一～星期五　10:00～17:00

撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址 106　台北市大安區復興南路一段 323 號 11 樓

臺灣光榮特庫摩股份有限公司

Windows下載版『真・三國無雙 7 Empires 中文版』客戶服務部門收

●恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。●本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內。懇請見諒。●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。●本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。●本說明書恕不重新發行，請妥善保管。

新產品介紹　http://www.gamecity.com.tw/



本文設計：YAMAGUCHI SATOSHI（Happy Valley）